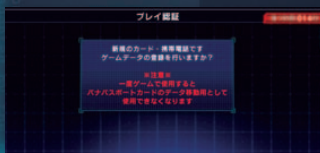


01.ゲームの流れと勝敗

①クレジット投入とプレイヤー登録

バナパスポートカードをタッチし、クレジットを投入したら、ゲームを開始してください。開始時に、プレイヤー情報がサーバー上に自動登録されます(情報は連動サイトで変更可)。



②プレイモードとエリアの選択

CPUが相手の「ミッション」と、ほかのプレイヤーが相手となる「対戦」から、遊ぶモードを選んでください。モードを決めたら戦場となるエリアを選びましょう(対戦の「全国」「店内」はお店の設定によって異なります)。※トライアルイベントでは、プレイできるモードに制限があります。



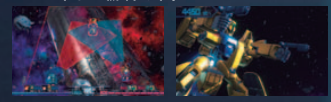
③デッキ編成

バトルには、複数のカードで構成された「デッキ」を用います。編成画面では、使いたいカードを下画面にセットしてください。



④バトル

バトルが始まったら、敵ユニットを攻撃してダメージを与えましょう。HPがゼロになると撃墜となり、そのユニットのコスト分、戦力ゲージが減少します。敵軍の戦力ゲージをゼロにすれば勝利です。



⑤リザルト画面と、カードの払い出し

バトルが終了すると、スコアや獲得ポイントを確認できるリザルト画面が表示されます。その後、カードがランダムで1枚払い出されるので、受け取ってください。

02.デッキ編成の仕方

①2枚のカードで1ユニットを作成

プレイヤーが直接操作するユニットを「メインユニット」と呼びます。1機のメインユニットは、以下のカード2枚で構成され、組み合わせは自由です。

MECHANIC
モビルスーツのカードで、機体ごとに性能や武装はさまざまです。

CHARACTER
パイロットのカードで、それぞれスキルなどが異なります。



②総コストは制限以内に

メインユニットは最大3機まで設定できます。ただし、各カードに定められたコストの合計値を制限以内に収めないと、出撃できません。



③アシストユニット

デッキには、アシストユニットも編成できます(チュートリアル初級は固定)。アシストユニットは以下の2種類で、バトル中の各場面でメインユニットのサポートを行います。



フィールド画面で呼び出すことができ、メインユニットに追従またはその場に待機して敵ユニットを攻撃します。ストライクオーバーレションの発動時に戦闘に参加。メインユニットの攻撃および防御に有利な効果をもたらします。

④地形適性と武器の使用条件

戦場には「宇宙」[地上]があり、地形適性の合っていないユニットはペナルティを受けます。また、一部の武器は、使用条件に合うキャラクターでないと性能が低下します。



03.バトル画面の見方

上画面に表示される情報



- 1 自軍のメインユニットパイロットとHP残量、モードが表示されます。
- 2 攻撃エリア
- 3 作戦時間
0になるとタイムオーバーとなり、残り戦力ゲージの多いほうが勝利となります。
- 4 戦力ゲージ
数値とゲージで残量が表示されます。
- 5 現在の戦術レベルと経験値
- 6 メインユニットの情報
パイロット、所持しているTP、コストなどが表示されます。

下画面に表示される情報とアイコン



- 1 自軍のメインユニットHP残量とコスト、現在のモードなどが表示されます。
- 2 モード変更アイコン
- 3 現在所持しているTP
- 4 TROOPERアイコン
タッチするとTROOPERが出撃。
- 5 ストライクオーバーレションアイコン
タッチすると、ストライクオーバーレションモードに切り替わります。また、それぞれ必要なTPが表示されています。

ストライクボタン
ストライクアタックおよびストライクオーバーレションの発動に使用します。

04.バトルの基本

①ユニットの移動

下画面に配置したキャラクターカードを移動させると、それに合わせてゲーム中のユニットも移動します。また、向きを変えればその方向に旋回します。



②ロックオンと攻撃

ユニットの正面側には、攻撃エリアが表示されています。この範囲内に敵ユニットを捉えれば、自動的に基本武装での攻撃が行われます。



③経験値の獲得と戦術レベルの上昇

敵ユニットへの攻撃が続いていると、そのバトルにおける自軍の「経験値」が蓄積。経験値が一定に達することによって、戦術レベルが上昇し、自軍の全ユニットに戦術ポイント(TP)が付与されます。

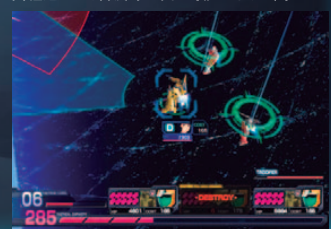


④パッシブスキルの発動

キャラクターによっては、戦術レベルの上昇でパッシブスキルが発動し、付加効果を得られます。

⑤TROOPERの呼び出し

下画面の「TROOPERアイコン」をタッチすると、TROOPERを呼び出せます。TROOPERは自動的に攻撃を行った後に戦場から離脱しますが、時間経過により再度呼び出し可能になります。



05. 4つのモード

4つのモードの特徴

メインユニットは、バトル中にモードの切り替えが可能です。モードは4種類あります。

A ASSAULT の特徴

「予測射撃」により敵ユニットに攻撃を当てやすくなります。

D DEFENSE の特徴

「ガード」性能を持ち、被弾した際のダメージをある程度軽減可能です。

B BLITZ の特徴

「回避」能力を持ち、被弾時に一定確率で攻撃を避けます。

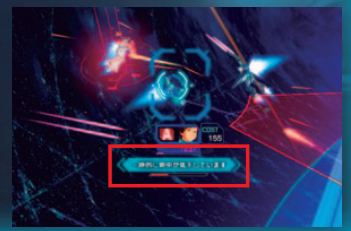
C CRUSH の特徴

移動力が低下する分、攻撃力が上昇。「クリティカル」も発生します。



弱点とスペックブレイク

モード間には「AはBに強い」といった弱点関係があります。また、「ストライクアタック」を当てるとスペックブレイクが発生し、能力を低下させることができます。



06. ストライクアタック

ストライクアタックの発動について

敵ユニットに攻撃を続けていると、ストライクアタック受付状態になります。以下の流れで発動させると特殊演出付きの攻撃を行い、より多くの経験値が獲得できます。



1 敵が受付状態に

2 ゲージがたまるまでロック

3 ボタンを押す

STRIKE ATTACK

発動すると、演出画面へと移行。ユニットごとに異なる演出でダメージを与え、多くの経験値を獲得します。



敵に使われそうなときは

ストライクアタック受付状態は、一定時間の経過で効果が切れます。敵に狙われた場合は、ロックオン範囲外に移動して時間を経過させましょう。

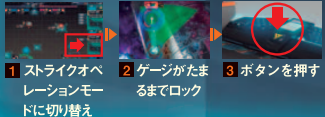


移動が速いBモードで背後に回り込んだり、ステージ上の障害物を利用して、ロックオンを外すこともできます。

07. ストライクオペレーション

バトルのカギを握る攻防

ストライクオペレーションは、TPを消費して繰り出す大技で、以下の流れで発動。命中時は敵ユニットに甚大なダメージを与えます。必要なTPは、ユニットおよび武装ごとに異なります。



1 ストライクオペレーションモードに切り替え

2 ゲージがたまるまでロック

3 ボタンを押す

予想ダメージと命中率を確認

ストライクオペレーションを発動すると、攻撃内容の確認画面へ遷移。画面上に予想ダメージと命中率が表示されます。状況に応じてSTRIKERに援護を行わせましょう。



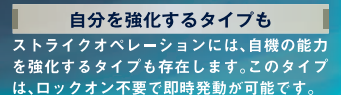
STRIKERの援護攻撃

下画面のタッチパネルから援護させたいSTRIKERを選択すると、そのユニットがストライクオペレーションに参加。援護攻撃を行い、攻撃力や命中率などが上昇します。



STRIKERの援護防御

敵からストライクオペレーションを受けた際も、STRIKERを選択可能です。選択時は援護防御が行われ、ダメージ軽減や命中率低下などの効果を得られます。



自分を強化するタイプも

ストライクオペレーションには、自機の能力を強化するタイプも存在します。このタイプは、ロックオン不要で即時発動が可能です。

08. リザルト

プレイ結果に応じてスコアが変化

バトル終了時は、勝敗に関わらずリザルトスコアが表示されます。スコアは、バトルの内容次第で変動します。



リザルトで手に入るもの

リザルトでは、GP(連動サイトで使用可能な通貨)と、階級の昇昇に必要な階級経験値、全国ランキングに影響するバトルポイントを獲得できます。



階級の変動

階級経験値が累積すると、階級が上昇します。階級は、プレイヤーの強さの目安となるもので、ある階級以上は、対戦でのみ昇格可能です。また、降格することもあります。



09. 公式サイト／連動サイト

詳しい情報は公式サイトでチェック

本作の公式サイトでは、より詳しいシステム解説や、最新情報を公開中です。また、カードやスキルをはじめ、ゲームをより深く楽しめるデータも満載なので、ぜひチェックしてみてください。



公式サイト <http://gundam-cardbuilder.com/>

連動サイトを活用(無料で登録可能)

ゲームの機能を拡張する、連動サイトも公開中です。連動サイトでは、自分のプレイデータを確認できるほか、アシストユニットの編成を行い、バトルの準備を整えることができます。



※トライアルイベント時の公開内容は、先行稼働・本稼働時と異なります。また、データは先行稼働時にリセットされます。

連動サイト「リビルドベース」 <http://app.gundam-cardbuilder.com/>